REV'n'GE! #156

Retro Emulator Vision and Game

Speciale simulatori navali

Wolfpack

Seawolf

Corescape

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Marzo 2024

Retro Emulator Vision and Game

Volume 10 Numero 3

Retro gaming

In emulazione!

La tua fanzine

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

Gratis

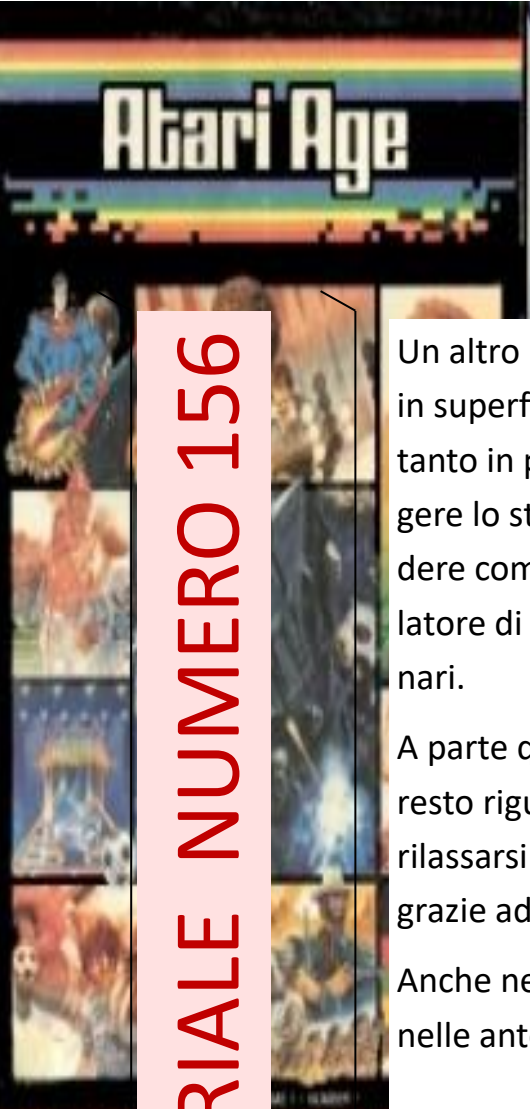
EDITORIALE NUMERO 156

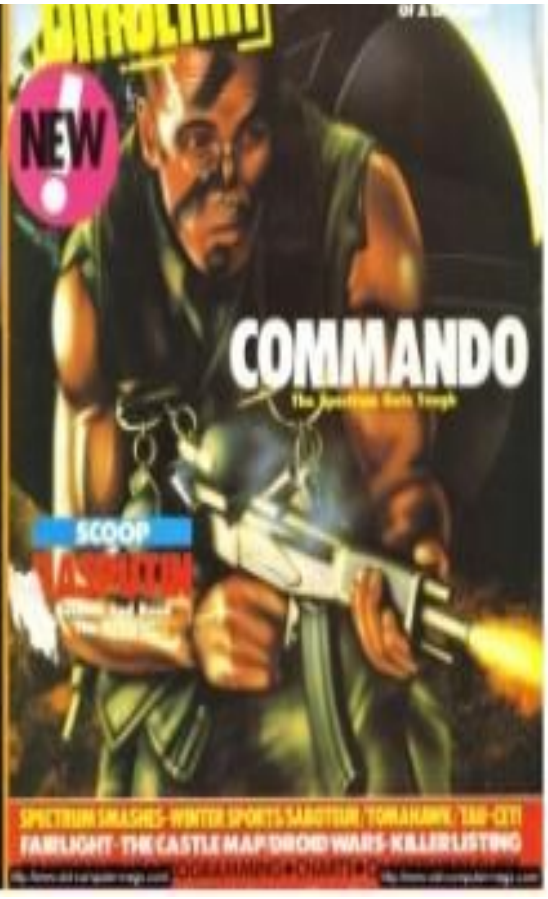
Un altro numero speciale, questa volta dedicato alle simulazioni navali in superficie e sotto il mare. Questa idea di fare degli speciali di tanto in tanto in parte mi piace e in parte no perché può diventare noioso leggere lo stesso genere più e più volte. Allo stesso tempo interessante vedere come le varie piattaforme hanno affrontato lo sviluppo di un simulatore di questo tipo oppure un gioco arcade ambientato in questi scenari.

A parte qualche recensione breve, quelle recenti e l'educativo tutto il resto riguarda il mare sia di battaglie frenetiche sia semplicemente per rilassarsi giocando in un acquario oppure scoprendo i misteri del mare grazie ad una buona Enciclopedia.

Anche nel prossimo numero ci sarà uno speciale che potete già vedere nelle anteprime.

Buona Lettura!





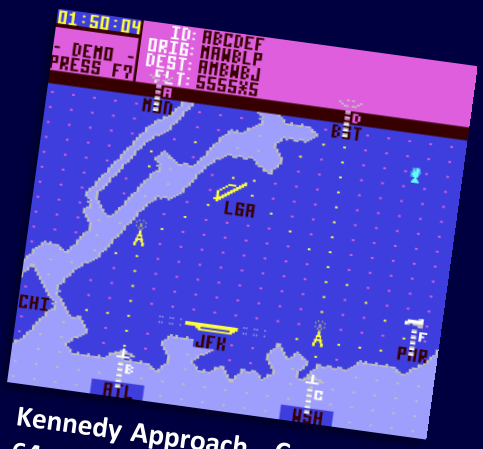
ANTEPRIME #157

Business Flight - Amstrad CPC

E' un simulatore di volo civile in cui siete una compagnia aerea che deve crearsi un mercato dedicato a questo tipo di trasporto migliorando sempre di più le sue infrastrutture.

Canadair - Amstrad CPC

Questa volta pilotate un Canadair, un aereo costruito per un unico scopo: caricare una parte di fusoliera d'acqua e spegnere gli incendi. Una simulazione arcade di volo che sarà interessante scoprire il prossimo numero.



Kennedy Approach - Commodore 64

Questa volta siete un operatore della torre di controllo che deve dirigere il traffico aereo per la fase di decollo e atterraggio senza provocare incidenti mortali.

ATF - Advance Tactical Fighter - Commodore 64

E' forse più un arcade che un simulatore per il fatto che la visuale è in terza persona e anche i combattimenti sono decisamente diversi da quelli di un simulatore di volo militare classico.

ANTEPRIME #157

Glider - MSX

Dalla grafica 2D e dall'alto sembra tutto tranne che un simulatore di volo, ma per la strumentazione forse si potrebbe considerare un ibrido. Nel prossimo numero vedremo di cosa si tratta.

747 Flight Simulator - MSX

Simulatore di volo strumentale con una bella animazione che vi mostra come si comporterà l'aereo in base ai vostri comandi.

Knights of the Sky - Amiga

Non mi ricordo se l'ho già recensito. E' un simulatore di volo militare che si svolge durante la Prima Guerra Mondiale volando con biplani e senza nessun tipo di sicurezza per i piloti.

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer - Atari ST

E' un simulatore di volo militare, tuttavia, incentrato sull'addestramento aiutati dallo stesso Chuck Yeager che svolge la funzione di istruttore.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.

- MEMORIA
- FLOPPY 3,5"
- FLOPPY 5.25"
- CASSETTA
- CD-ROM

STATI D'ANIMO

Gold **TOP GAME** Gold

Sommario Numero #156 Marzo 2024

3D Battle Zone	Aquarius	23
Advance Destroy Simulator	Amstrad CPC	9
Blue War	Amstrad CPC	10
Corescape	Commodore 64	21
Dawn Patrol	Commodore 64	11
Destroyer Escort	Commodore 64	12
GATO	Apple II	14
Hunter Killer	ZX Spectrum	13
Jet Set Willy	Atari 8-Bit	24
Jet Set Willy 2007	Atari 8-Bit	24
Matchmaker World History	Atari 8-Bit	31
Microsoft Oceans	PC Windows	33
Reef Aquarium	PSP	28
Sealance	Amiga	16
Seawolf	DOS	18
Sorcerer Kid Adventure	ZX Spectrum	21
Speed Racer	TRS-80 CoCo	23
Sub Hunt	Intellivision	28
Submarine Commander	Playstation	29
U-Boat	Macintosh	19
Wolfpack	Atari ST	17

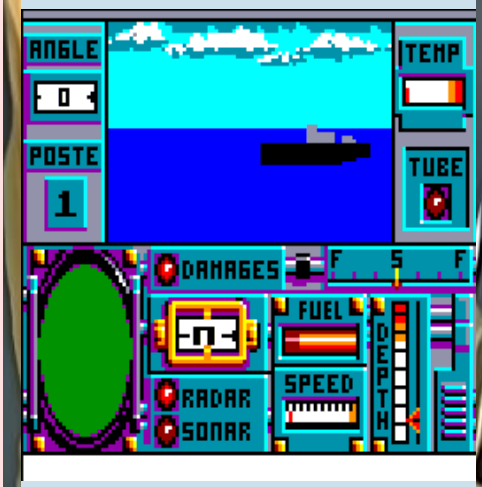
COLOPHON

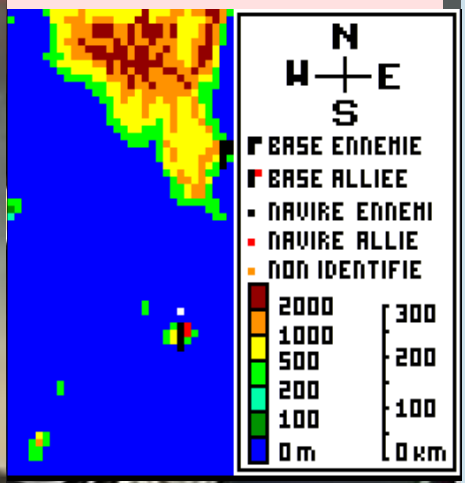
Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!

8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT

Un gioco interessante perché non sapevo che fosse stato realizzato per gli 8-Bit solo per Amstrad CPC e per il fatto che lo avevo giocato per Amiga, PC e Atari ST con una bellissima grafica 3D poligonale solida e decisamente veloce. Era quasi impensabile che un computer di una generazione precedente fosse in grado di gestirlo.

Questa simulazione navale si svolge durante la Seconda Guerra Mondiale in cui siete il comandante di un incrociatore Inglese, H.M.S. Onslaught, dotato di una buona artiglieria: tre torrette di cannoni e quattro lancia siluri a babordo e tribordo, sonar per individuare i sottomarini nemici. La visione del periodo era dell'eroe solitario contro tutti e vale anche in questa simulazione e questo condiziona la modalità di gioco perché ci sono solo cinque missioni per i due unici scenari in questa versione (sono tre per Amiga, PC e Atari ST). La campagna completa era inutile giocando da solo contro tutti perché questa modalità avrebbe dovuto prevedere una flotta che vi da supporto.





Per ogni scenario c'è l'opzione "delta" che sarebbe la modalità libera in cui potete navigare per lo scenario e attaccare qualunque tipo di nemico.

Dopo la schermata del titolo avete un menu di scelta per le impostazioni generali sulla difficoltà (in realtà sono una specie di trucchi integrati) e poi la scelta dei due scenari.

Le missioni non hanno nessuna descrizione e quindi vi trovate al porto di partenza senza sapere cosa fare. Dovete guardare la mappa e vedere dove sono i nemici (se lo avete abilitato nel menu precedente) e viaggiare verso di loro.

Non c'è modo di fare una rotta, ma dovete guardare la posizione in base alla bussola e poi dal ponte di comando impostare la stessa direzione.

Dato che i bersagli sono molto lontani avete anche l'accelerazione del tempo che potete attivare solo dalla mappa.

Come tutte le simulazioni l'avvicinamento è noioso perché fate lunghi viaggi in mare prima di trovare il nemico. Con l'accelerazione rischiate di trovarvi in mezzo alla battaglia e non avere il tempo di mettervi in posizione. Tenete conto che non avete i freni e dovete rallentare facendo girare le eliche al contrario. Le battaglie sono difficili perché i nemici vi danneggiano quasi subito e il sistema di riparazione non è chiaro come funzioni. Tornare al porto di partenza non serve perché appena vi avvicinate vi incagliate e affondate.

Questa versione non sfigura così tanto dalle versione a 16-Bit per una bella grafica colorata, un bel cielo pieno di nuvole e i poligoni solidi sono stati realizzati davvero bene e con buone prestazioni. Ce ne sono pochi, ma il tutto funziona bene.

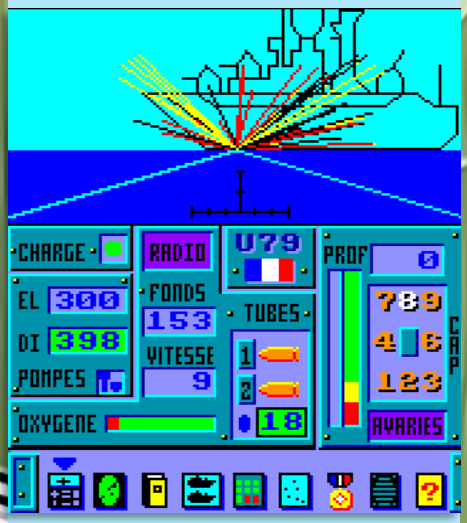
Giocate solo con la mappa per avvicinarvi velocemente ai nemici, ma quando ci siete vi massacrano. Se vi avvicinate lentamente per sorprenderli vi addormentate.

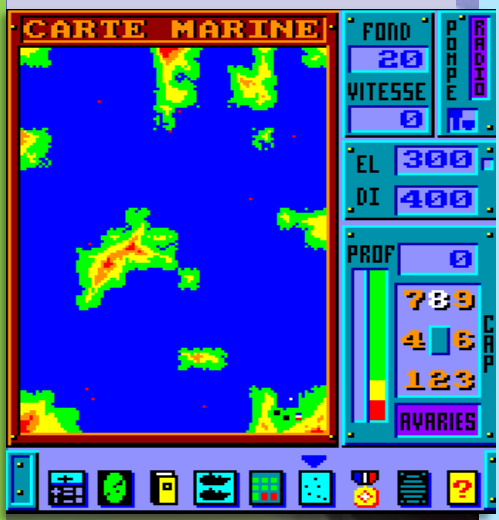
Un altro problema è che le armi le avete a babordo e tribordo e quindi dovete anche mettervi nella giusta posizione mentre loro vi sparano.

1990, FUTURA	
GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	9
GLOBALE	7

Dopo essere stato al comando di un incrociatore molto ben fornito per quanto riguarda le armi per distruggere altre navi e sottomarini, ora siete invece il comandante del sottomarine USS-U79 con una missione segreta perché non vi viene data altra spiegazione. L'unica cosa che sapete è che si tratta di una spedizione in cui siete un giovane comandante in cerca di esperienza distruggendo un certo numero di navi e sottomarini di una generica flotta nemica.

Interfaccia decisamente ostica perché controllate ogni funzione del sottomarino da una serie di icone in basso sullo schermo e ognuna di queste non vi dice come funzionano i vari strumenti. Per fortuna l'ultima icona, quella con il punto di domanda (?) sono le istruzioni con i comandi. Il gioco è in Francese e le spiegazioni sono in questa lingua. Dovete segnarvi su un foglio le varie opzioni perché le schermate sono piene di strumenti e dovete imparare cosa sono e cosa vi servono per completare la missione. Per muovervi nelle varie direzioni dovete premere i tasti numerici che sono nella schermata del gioco nella sezione "CAP" e sono impostati come un tastierino numerico.





Essendo un prodotto PD/gratuito alcune inesattezze della simulazione le potete perdonare come la mancanza del periscopio. I sottomarini nemici così come le navi li vedete sullo schermo principale e dovete colpirli con i siluri. Il problema è che quando vi immergete rischiate di toccare il fondale e quindi danneggiarvi. Sulla tastiera del CPC c'è un tasto "Copy" che serve per arrestare l'immersione. In emulazione questo tasto non è chiaro dove sia stato associato e quindi è abbastanza complicato.

La mappa sembra caotica, ma non lo è perché i nemici sono puntini rossi e voi siete una linea bianca che segue la vostra direzione e quindi da li potete impostare la rotta per intercettarli.

L'interfaccia è lenta nel senso che ci mette un po' di tempo a caricare le varie sezioni del sottomarino, tuttavia, una volta imparati i comandi e sapendo cosa fare diventa una simulazione godibile anche se la gestione del movimento sullo schermo non è il massimo per una buona esperienza.

Trailer

Inizialmente vi spaventato un po' perché non sapete cosa fare. Pieno di opzioni, pieno di strumenti e non sapete nemmeno quali tasti dovete andare a premere. Dopo una breve visita sul "?" diventa tutto chiaro e cominciate a capirne il funzionamento.

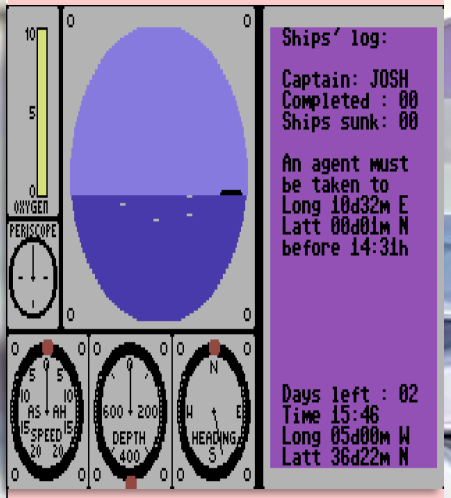
La grafica è tutto sommato decente a parte le navi nemiche che sono disegni trasparenti decisamente stilizzati, ma comprensibili. Musica inziale ed effetti sonori sulla sufficienza.

1986, FREE GAME BLOT	
GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	6,5

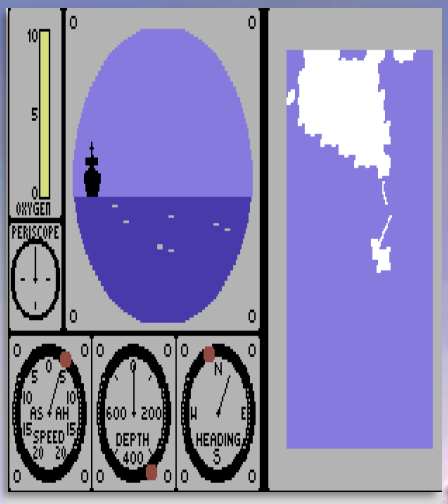
DAWN PATROL

©1987 BYTEBUSTERS

Siete di nuovo al comando di un sottomarino durante la Seconda Guerra Mondiale e non è il famoso U-Boat Tedesco famoso per essere il protagonista della maggior parte di videogiochi. Il vostro sommergibile è il classe "T" Bewolf della flotta Inglese con l'obiettivo di distruggere le forze navali Tedesche e Italiane.
Non c'è una campagna completa, ma delle missioni non ben chiare perché ogni volta che iniziate a giocare una nuova sessione queste vengono create casualmente e non so se quando finite quella in corso, ne viene generata un'altra.
L'interfaccia non è complicata e grazie ai tasti funzione potete



accedere alle varie strumentazioni. La cosa complicata è gestire il sottomarino perché dovete combinare il joystick con la tastiera e di tasti ce ne sono tanti e alcuni anche in combinazione con altri. La parte più difficile è sempre questa. Una volta preso confidenza cominciate a divertirvi.



La prima cosa da fare è accendere i motori come tutti i veicoli; in questo caso tra quello Diesel e quello Elettrico (il primo serve in superficie e il secondo sott'acqua).
La missione vi da dei punti da raggiungere espressi in Latitudine e Longitudine. Nella mappa non ci sono queste misure, tuttavia, è facilitato dal fatto che il vostro obiettivo è un puntino bianco da raggiungere per distruggerlo o danneggiarlo.
Manovrare il sottomarino è difficile perché se accelerate e poi vi fermate di colpo anche il motore si spegne e quindi dovete riaccenderlo subito altrimenti controllare il sottomarino risulta difficile anche per operazioni di emergenza.
Se siete fermi e volete immergervi dovete usare i serbatoi riempiendoli d'acqua e se volete riemergere dovete svuotarli. Se invece siete in movimento potete farlo semplicemente con un tasto.

Non c'è l'indicazione visiva del lancio dei siluri e quando avete il bersaglio davanti e sparate, avete una notifica che il siluro è stato lanciato. Non vedete la sua scia e solo se colpisce un bersaglio avete capito di averlo centrato.
Le manopole dei comandi sono ambigue perché non tutte rappresentano esattamente quello che fate. Quelle dell'immersione e della direzione funzionano in maniera diversa e solo giocando imparerete il loro funzionamento.

E' molto strumentale, tuttavia, un po' caotico soprattutto per la fase di immersione ed emersione. Spesso l'immersione vi porta alla massima profondità fino ad esplodere contro il fondale. Gestire la discesa o stabilire una quota periscopio è la parte più complicata. Provando e riprovando non ci riuscirete tanto facilmente ed è la parte più snervante.
Un po' lento nell'accedere alle varie strumentazioni.
Grafica essenziale e sonoro quasi inesistente.

1987, BYTEBUSTERS	
GRAFICA	6
SONORO	4
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	5

Dopo varie avventure chiusi all'interno di scatole di sardine e con un alto rischio di implodere da un momento all'altro, ora siete al comando di un incrociatore nel Nord Atlantico durante la Seconda Guerra Mondiale.
Dovete scortare sei navi da un porto ad un altro difendendole dagli attacchi nemici che sono aeroplani, navi e sottomarini ed è richiesta solo la vostra abilità nel guidare la nave e nella precisione nel colpire i bersagli prima che distruggano il vostro convoglio.
Dopo aver scelto uno dei sei percorsi a disposizione e dopo aver scelto la difficoltà dei nemici inizia il vostro viaggio da un porto ad un altro.
La schermata principale è il ponte di comando con una serie di opzioni testuali che vanno attivate

con il puntatore sullo schermo per accedere alle varie sezioni dell'incrociatore tra cui le armi per distruggere gli aerei, le navi e i sottomarini.
Nella mappa avete la posizione dei nemici e utile anche per avere informazioni in tempo reale sui loro

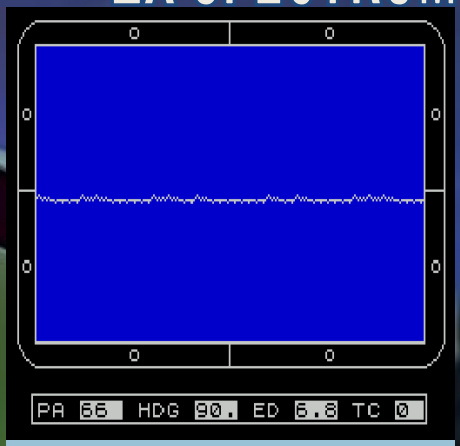
attacchi al vostro convoglio.
Le varie sezioni diventano dei mini giochi arcade nella fase di combattimento, ma è comunque collegata alla simulazione perché dovete controllare la mappa che vi dice da quale posizione attaccano il convoglio e da qui impostare una rotta per quella direzione. Nella sezione di navigazione vedete la posizione dei nemici e dovete raggiungerli e qui diventa un po' complicato (come al solito).
Nella mia partita un sottomarino attacca il mio convoglio a Ovest e dirigo a tutta velocità in quella direzione. Arrivato li non vedo nulla, a parte in lontananza le navi che devo scortare. Non avendo un sonar in tempo reale, devo usare le bombe di profondità per stanarlo e distruggerlo.
Potete lanciare quattro bombe di profondità alla volta e se colpite un bersaglio cambia leggermente il colore dell'esplosione (vedete una macchia nera). Spesso però vi sfugge e vi lancia contro i suoi siluri.

Se avete a che fare con aerei o navi li vedete sullo schermo e dovete usare i cannoni oppure il lancia siluri. In questo caso l'unica abilità richiesta è imparare alla svelta a centrare gli obiettivi. I sottomarini non sono ben notificati e quindi tutto è molto più complicato.

Il gioco è bello per come è impostato e le varie sezioni sono dettagliate soprattutto le bombe di profondità decisamente realistiche e forse l'arma più bella da vedere.
Non avendo un sonar nella sezione relativa complica le cose perché dovete sempre cambiare strumentazione in continuazione per vedere la vostra posizione relativa al nemico.
Un po' ostico da digerire, ma per gli amanti del genere dovrebbe piacere a lungo.

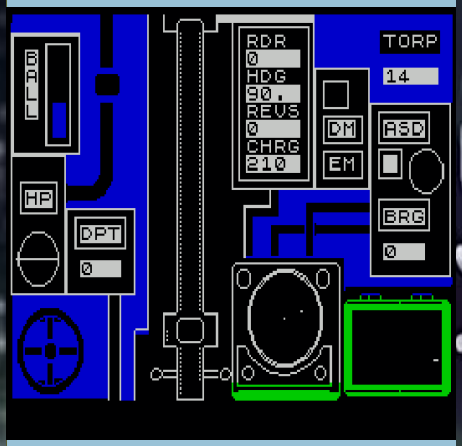
1989, MICROPROSE	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	9
GLOBALE	7,5

HUNTER-KILLER



Manca quel qualcosa che vi possa tenere incollati al monitor e darvi la voglia di provare e riprovare. Dopo una partita difficilmente vi farà venire voglia di ricaricarlo.

Dopo aver comandato un incrociatore a caccia di sottomarini, ora siete al comando di uno questi di questi ultimi e precisamente di un modello "S" Inglese nel Mare del Nord al largo della costa Tedesco/Danese con lo scopo di trovare e distruggere i sottomarini nemici.
La cosa più difficile sono i comandi, ma se avete il manuale sono tutti li a disposizione e in più anche una loro dettagliata funzione. Avete anche la classica mappa che è inusabile perché usa dei colori assurdi: verde chiaro con le scritte sopra in bianco e poi le latitudini scritte con questo colore verde in mezzo ad un bianco accecante. La mappa è inutile fatta in questo modo.
Essenzialmente è tutto strumentale e la sola visuale per farvi vedere i nemici è quando vi immergete

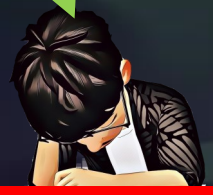


fino a 34 piedi per usare il periscopio che vi mostra la superficie del mare per trovare i nemici.

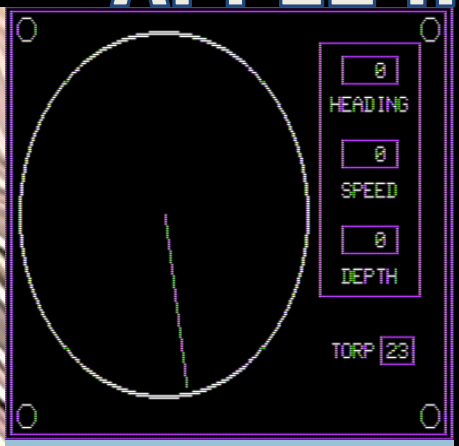
A differenza dei giochi moderni dove alcune procedure sono automatizzate come l'immersione e l'emersione qui dovete prima riempire i serbatoi d'acqua e poi immergervi. Per fermarvi ad una specifica quota sott'acqua dovete svuotarli, ma non completamente altrimenti tornate in superficie.

Anche con tutta la pazienza che potete metterci vi trovate davanti a problematiche difficilmente risolvibili. Scendete ad una certa profondità e pur svuotando i serbatoi non riemergete più, la mappa con quei colori è incomprensibile, il timone funziona in base alla velocità e comunque non vedete differenze perché sia sul radar sia nella mappa siete sempre nella stessa direzione.
E' del 1983 e quindi si potrebbe giustificare che è vecchio, arcaico, tutto strumentale, tuttavia, fa scappare la voglia anche al più appassionato delle simulazioni navali.

Ha solo una grafica strumentale a parte la visuale con il periscopio che comunque rimane abbastanza stilizzata. La mappa, la sezione più importante per completare le missioni non è leggibile con facilità.
Il sonoro sono solo dei beep beep e qualche effetto sporadico qua e là.
I comandi rispondono lentamente tra la pressione e quello che vedete sullo schermo.

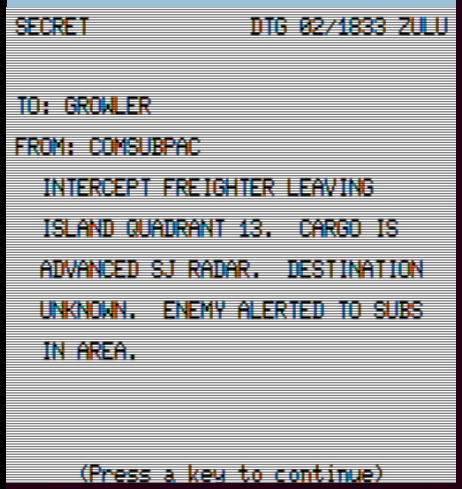


1983, PROTEK COMPUTING	
GRAFICA	6
SONORO	4
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	2
GLOBALE	4



Ho scelto di provare il gioco non sapendo che ogni versione ha i comandi diversi l'una dall'altra e se per le altre si trova qualcosa in giro per l'Apple II non c'è nulla. Ho trovato tutti i tasti tranne quelli per il timone e per l'immersione e quindi manca l'80% di divertimento e soddisfazione.

Ancora Seconda Guerra Mondiale (del resto le battaglie sottomarine sono diventate determinanti proprio in questo periodo storico e quindi i videogiochi riprendono questi eventi) pilotando un sottomarino Americano nell'Oceano Pacifico contro le navi Giapponesi sfruttano l'effetto sorpresa avvicinandovi ad un bersaglio e facendo una veloce emersione e bombardandolo con i cannoni e poi velocemente immergervi per finirlo con i siluri.
Una novità del gioco era la grafica 3D in tempo reale e di certo per un titolo di metà anni 80 era tanta roba.
Anche per questa ennesima simulazione navale non c'è una campagna completa, ma una serie di missione da completare.



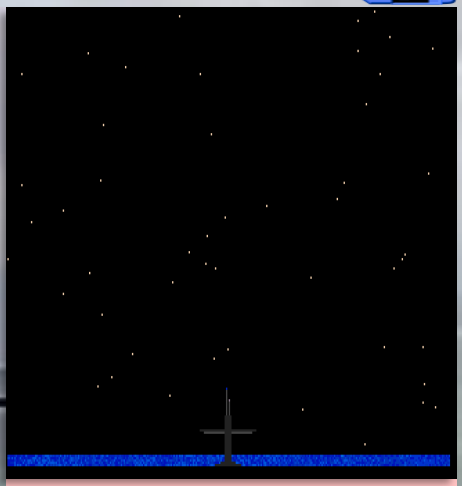
La missione vi viene segnalata via radio sapendo che i nemici sanno che c'è un sottomarino in agguato nelle loro vicinanze e quindi sono in uno stato di allerta continua.
La mappa è molo semplice, una griglia con isole verdi sparpagliate e i nemici sono dei punti che si muovono lasciando delle scie rosse e quindi sapete dove si stanno dirigendo in ogni momento. Voi dovreste essere un puntino blu.
Purtroppo c'è qualche rogna con questa simulazione perché il manuale e i comandi sono diversi per ciascuna versione e quindi dovete avere quelli specifici per Apple II.
Quando sapete come usare la tastiera inizia il divertimento e sicuramente rispetto ad altre simulazioni è abbastanza semplice per trovare i nemici perché la mappa questa volta è di facile comprensione e poi vedete immediatamente gli effetti quando cambiate direzione. Non ci sono latitudini e longitudini e quindi una preoccupazione in meno.

Questo gioco non lo giudico perché lo visto solo a metà e se avessi conosciuto tutti i tasti sicuramente lo avrei provato con più soddisfazione.
Rimane lento a livello generale perché dovete comunque percorrere lunghe distanze per raggiungere un obiettivo, ma la strumentazione a disposizione è di facile uso e quindi in pratica dovete solo centrare l'obiettivo stando sott'acqua e poi lanciare i siluri.
Sicuramente rispetto ad altre simulazione questo GATO può dare più immediatezza per distruggere gli avversari senza fare calcoli sulla distanza, sull'autonomia di un siluro.
Peccato non aver nessun documentazione per la tastiera che cambia da versione a versione.
Se volete giocare a questa simulazione fatelo per ogni versione dato che trovate online i tasti da usare. Quella per Apple II non c'è nulla e quindi lasciatela perdere.

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Con l'Amiga e in generale con i 16/32-Bit ho sempre sperato di vedere una simulazione navale con tanta grafica e una grande accuratezza nei dettagli e quindi provo per la prima volta questo simulatore di sommergibile.

Una razza aliena ha deciso di conquistare il nostro pianeta e dopo aver distrutto l'intera forza militare Americana e dopo aver preso il controllo di quella dell'Unione Sovietica ha creato degli avamposti in 20 città del mondo.
A bordo del sottomarino stealth "SeaLance", una cooperazione segreta tra le due Nazioni più potenti del mondo, dovete distruggere questi avamposti usando delle

bombe nucleari per distruggere gli scudi e poi spargere un virus che decimerà gli alieni prima che possono fare una controffensiva.
Avete diverse armi a disposizione: quelle classiche che dovete scegliere prima di giocare e sono quelle per affrontare le forze nemiche che usano gli alieni per spostarvi sulla superficie del mare. Poi ci sono i missili nucleari che hanno una gittata di 6000 miglia e quindi potete sferrare attacchi stando al sicuro.

Il gioco non è commerciale, tuttavia, offre una simulazione inizialmente interessante per poi far venire tanti problemi che sembrano non testati tanto bene.
Non avete nessuna visuale sul mondo esterno che sia un binocolo sia con il periscopio. E' tutto strumentale.
I missili nucleari sembrano facili da usare, ma anche qui ci sono dei controsensi. Per usarli dovete usare la mappa del mondo dove sono indicate le città sotto il controllo alieno. Questa mappa la potete usare solo quando siete in superficie perché vi collegate al satelliti. Per lanciarli dovete immergervi e stare in profondità. Il problema è che stando sott'acqua questa mappa non è disponibile perché non avete accesso ai satelliti e quindi i missili non li potete lanciare. Come si lanciano questi missili?
Se non potete distruggere le città aliene, non potete fare niente di niente.

Non essendo commerciale può essere una giustificazione sul fatto di non essere molto accurato o alcune operazioni essenziali sembrano non avere una soluzione.
Il gioco è basato sul lancio dei missili nucleari per distruggere le città e non lo potete fare perché sia dalla superficie sia sott'acqua è sempre sbagliato.
Qualità di scarso livello.

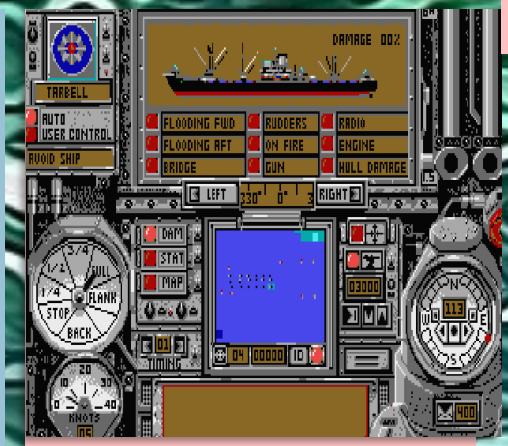
1990, NLS SOFT	
GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	2
GLOBALE	4+

Trailer

Non ci sono visuali o schermate dedicata ad una specifica strumentazione. E' tutto concentrato nella schermata principale e quindi il caos iniziale è questo, tuttavia, meglio perché avete più facile accesso ad ogni singola funzione senza andare a caricarla e perdere tempo.

Non è difficile imparare ad usare ogni strumento e basta guardarli con attenzione per scoprire a cosa servono anche senza doverli provare.

A parte la parentesi per Amiga, sul 16-Bit di Atari si vede la differenza qualitativa e dettagliata di una simulazione navale con alcune novità.
Lo scenario è sempre lo stesso, ossia la Seconda Guerra Mondiale perché è in quel periodo che i sottomarini hanno cambiato le sorti della guerra, ma questa volta vi viene data la possibilità di scegliere se comandarne uno Tedesco, uno Americano oppure una nave mercantile alleata.
Non c'è una carriera, non c'è una campagna, ma una serie di missioni e anche un editor interno per crearne altre e quindi aumentarne la longevità.
Appena caricata, manualmente, una missione avete una sua descrizione per l'obiettivo.



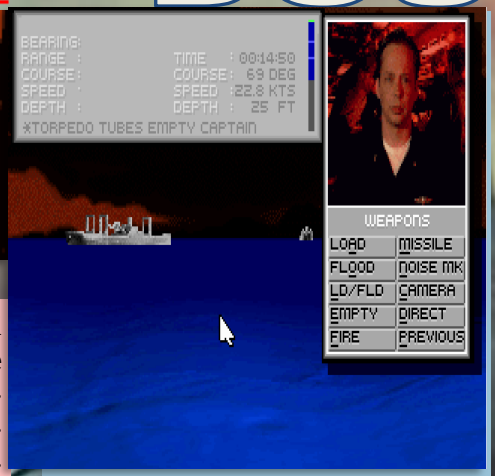
Il primo impatto è traumatico perché avete una quantità di strumenti da mal di testa e nessuna spiegazione su ogni funzione anche se dopo qualche minuto ad osservarli e provarli capite il loro funzionamento. Si tratta di una simulazione estremamente realistica perché ogni strumento è essenziale per la vostra sopravvivenza.
Le missioni sono molto diverse l'una dall'altra perché in ciascuna di esse cambia il veicolo che dovete comandare e non avete scelta. In alcune missioni siete al comando di un mercantile, in altre siete al comando di un sottomarino e in altre ancora avete a disposizione un'intera flotta e potete controllarla addirittura tutta.
Ci sono due opzioni in ogni missione: **user control** e **auto**. Con la prima prendete il controllo della nave/sottomarino e con il secondo lasciate che sia l'IA a gestire l'intera missione. In qualunque momento potete riprendere il controllo.

Questa cosa di poter decidere se lasciare fare al computer oppure prendere voi il controllo della missione in tempo reale è davvero la novità di questa simulazione. In più le missioni sono diverse perché potreste comandare uno o più sottomarini oppure una nave mercantile.
Buona la grafica estremamente dettagliata per la strumentazione e anche per quello che vedete attraverso il periscopio o il binocolo.

Gold

1990, MIRROSOFT	
GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

SEA WOLF

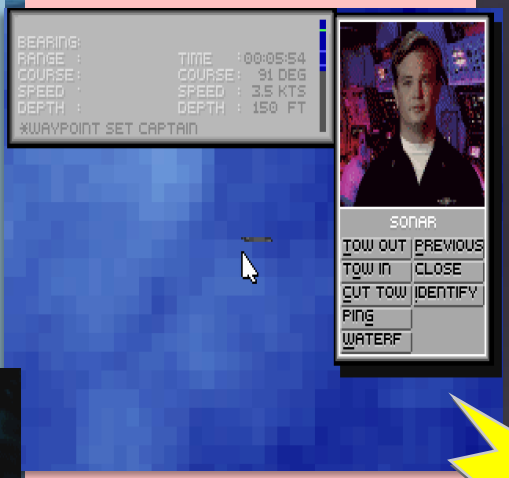


Dopo tante battaglie reali o ipotetiche durante la Seconda Guerra Mondiale eccone uno che si svolge in tempi moderni, ma in uno scenario di, relativa, fantasia.
E' il seguito di *688 Attack Sub* in cui comandate il sottomarino nucleare SSN-21 Seawolf durante una ipotetica guerra tra la Russia e i paesi della NATO (durante il periodo della guerra fredda c'era sempre la paura che potesse succedere realmente). 33 Missioni da seguire in ordine durante la campagna nell'Oceano Atlantico, Mar Baltico, Mar Nero e Mar Rosso oppure singolarmente. In questo seguito è prevista anche la modalità multiplayer.

Rispetto al predecessore c'è stata una netta miglioria per la grafica che ora mette in risalto ogni strumentazione come fosse reale, ma anche la visuale dei paesaggi, delle navi e dei sottomarini nemici decisamente più realistici.
Sia che giocate le missioni singole sia la campagna queste non sono presentate attraverso un elenco, ma briefing di missione in cui potete accettare oppure passare alla successiva.

La schermata principale non è all'interno del sottomarino come il gioco precedente e cliccando sui vari personaggi accedete alle varie funzioni. Ora lo schermo principale è la mappa che potete ingrandire e avvicinare con i tasti del mouse e sullo schermo le foto dell'equipaggio (accessibili dal menu del comandante) con le loro funzioni principali.
La velocità e la direzione sono gestite da un autopilota che dovete istruire dandogli una rotta che dovete impostare dalla mappa (ogni funzione e sotto funzione del sottomarino, se presente, avete una foto del marinaio addetto a quella specifica strumentazione).

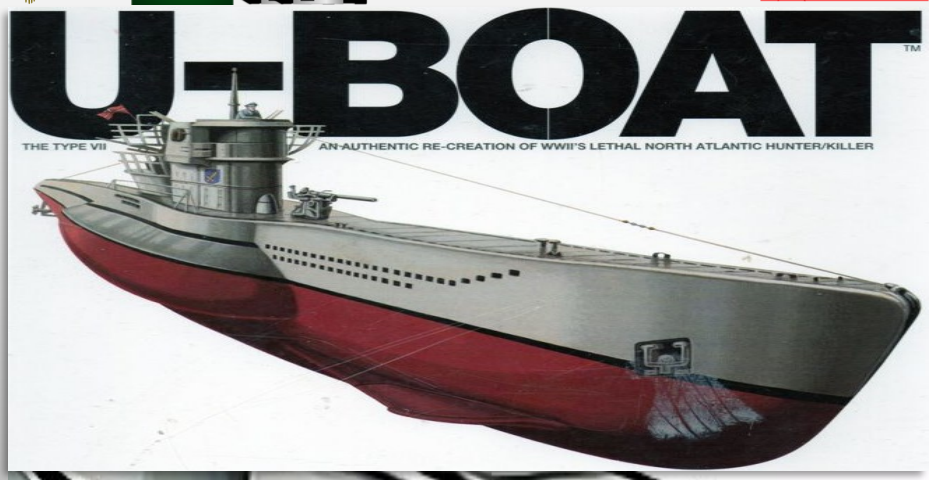
La difficoltà è che dovete cambiare velocemente tra le varie sezioni e sottosezioni per lanciare un siluro che viene gestito alle volte forse un po' troppo realisticamente facendovi perdere letteralmente del tempo.



Anche per vedere quello che succede sullo schermo avete un sotto menu con le varie visuali, la mappa in 3D, una telecamera che vi mostra quello che succede intorno a voi. Tutte queste operazioni le dovete fare durante un combattimento: scendere a quota periscopio, attivarlo e guardare. Poi uscire da questo menu e andare alla sezioni armi e caricare il tubo di lancio però senza poter muovere il periscopio che può essere fatto dalla sezione apposita. Per lanciare i missili dovete uscire e andare alla mappa principale, allargarla al massimo, selezionare un bersaglio e poi lanciarlo. Non vedete però sullo schermo tutta la procedura.

Grafica di altissimo livello che si paga in termine di prestazioni (ci vuole un 386 veloce o meglio un 486 e almeno 6 MB di RAM per via dell'EMM386), tuttavia, avete la musica dinamica che cambia in base alle varie situazioni e anche delle sezioni del sottomarino.
Il timone è autopilotato e vi facilità di molte le cose; vi incasinate però nella gestione delle singole operazioni che vanno fatte velocemente durante il combattimento.

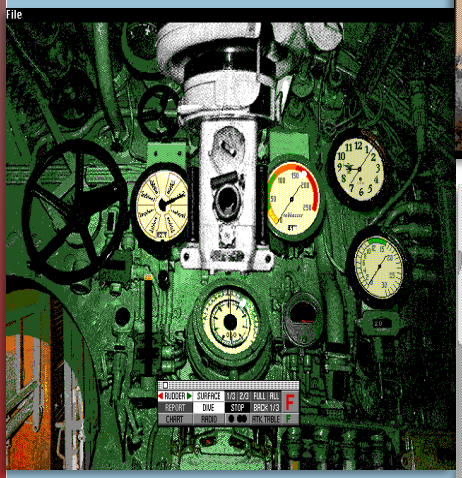
1994, ELECTRONIC ARTS	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+

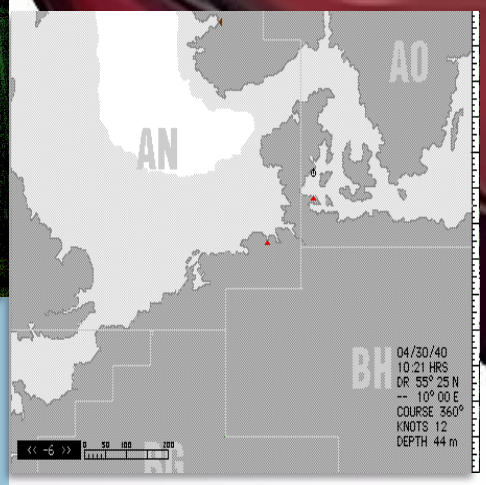


Una simulazione di sommergibile molto sofisticata perché usa tanta grafica digitalizzata quasi fotografica in alta risoluzione e anche se poi la maggior parte delle operazioni le fate dal pannello di controllo ci sono delle piccole animazioni nelle schermate grafiche.
Potete anche spostarvi all'interno del sottomarino per mostrare alcune sezioni ricavate da fotografie.
Siete al comando di un U-Boat Tedesco della Seconda Guerra Mondiale con lo scopo di distruggere tutti i nemici che incontrate. La procedura è sempre la stessa di altri giochi in cui dovete usare la mappa per trovare dei bersagli anche se così come si presenta è inutilizzabile perché non potete creare delle rotte.

mentale molto dettagliata e fin troppo realistica.
Il gioco ricrea l'interno di un sottomarino con immagini inutili ai fini del simulazione (stanza dei siluri, un corridoio, la stanza dove dorme l'equipaggio) e poi non sapete cosa fare.
Imparate subito i comandi a disposizione, usare la strumentazione, i suggerimenti che vi vengono segnalati, ma poi la navigazione rimane oscura perché non vedete sulla mappa i cambiamenti delle vostre decisioni.

Sembra più un tour multimediale di un sottomarino e come funziona di base il suo funzionamento. E' vero che non è così' però la sensazione è quella.





Pur avendo immagini dal periscopio, pur salendo sul ponte e guardando l'orizzonte sono sempre immagini statiche e quindi la simulazione è essenzialmente stru-

Guardando le immagini della scatola ci sono scene di battaglia, navi sull'orizzonte, le scie dei siluri e anche esplosioni. L'interno è a colori, mentre l'esterno sono scale di grigi.
Il problema è sempre quello: come si fa a raggiungere un obiettivo se dalla mappa non si può creare una rotta e non è indicato dove siete voi.
La simulazione è di elevata qualità grafica, ma poi manca tutto il resto.
Il sonoro dipende da che Mac avete e anche dalla versione del System.

1994, IONA	
GRAFICA	9
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	4
GLOBALE	6

GIOCHI

RECENTI

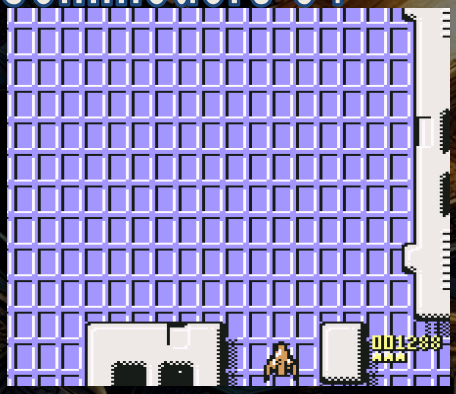
Sorcerer Kid Adventure

Siete un apprendista stregone che cerca di liberare il suo popolo dal mago cattivo che lo ha sottomesso con delle creature provenienti dall'inferno stesso. Per farlo dovete trovare il Libro Sacro che vi permette di tenere testa a queste orrende creature.
Lo scopo del gioco è quello di trovare tre frammenti del libro tenendo conto che ciascuno di essi vi darà alcuni poteri: il frammento bianco vi permette di difendervi dai mostri, quello rosso vi da il potere della levitazione, quello verde vi permette di aprire la porta per il Castello Oscuro

Non ci sono aiuti, non ci sono elisir per recuperare le energie o chissà quale altri poteri. Dovete contare solo sui vostri riflessi per evitare questi mostri letali.
Essenzialmente è un gioco di piattaforme in cui, se non avete qualche magia per difendervi, dovete evitare tutti i nemici che incontrate lungo il percorso; trovare le chiavi e gli interruttori per accedere a nuove aree e trovare i frammenti del libro.
Bella grafica in stile Spectrum, colorata e anche molto fluida. Le schermate sono statiche e quindi potete concentrarvi su quello che vedete.
Difficile per il fatto che molto spesso dovete sfruttare l'ultimo pixel.

2024, VIDAEXTRA-RETRO	
GRAFICA	7
SONORO	4
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	6

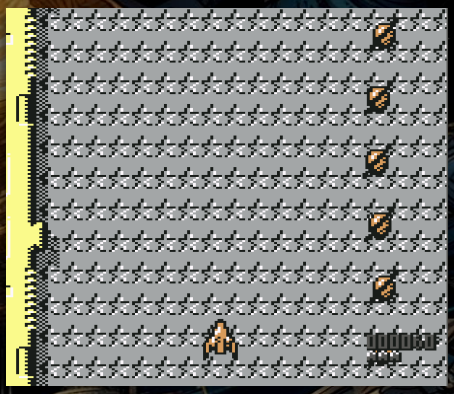
Commodore 64



Corescape

Siete un contrabbandiere o comunque commerciate prodotti che in alcuni imperi non sono accettati. Vi trovate nel cuore di una stazione spaziale e dovete fuggire in questo nuovissimo sparatutto a scorrimento verticale uscito quest'anno per il Commodore 64.
La cosa interessante è che a differenza di quei giochi standard dove il fondale è letale, qui per evitarlo dovete distruggerlo e farvi spazio per fuggire oltre che affrontare le difese della stazione che sono astronavi nemiche o quella della polizia che vi stanno inseguendo.

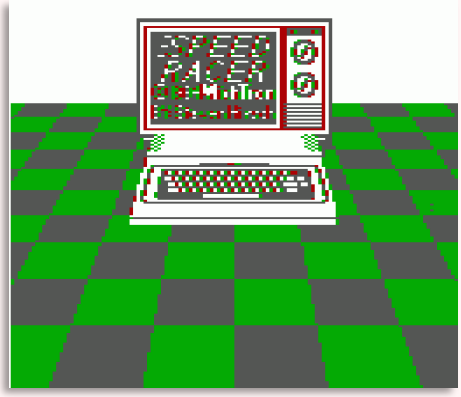
Il gioco include già alcuni trainer perché la difficoltà potrebbe scoraggiare molti giocatori occasionali e in questo modo tenervi incollati al monitor fino alla sua conclusione (lo dovrebbero fare tutti gli sviluppatori). Usare i trainer, tuttavia, vi toglie la possibilità di fare un alto punteggio.
Grafica molto buona sia per tutti gli sprite in movimento, bei fondali che sono rompibili in alcune situazioni e poi una musica davvero ottima che cambia in ogni livello.



Gold

2024, DRMOR-TALWOMBAT	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

RECENSION BREVI



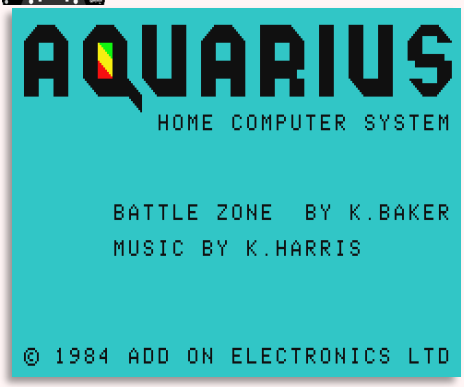
SPEED RACER

Un gioco di Formula 1 in cui dovete arrivare al traguardo non in una buona posizione, ma solamente superando un certo numero di avversari. Semplice e diretto.
Ci sono quattro tracciati che potete scegliere manualmente e una volta in corsa accedete a quelli successivi solamente se completate questo obiettivo di superare un certo numero di macchine. Non c'è nessun tempo a ostacolarvi.
Come difficoltà ci sono gli incidenti in cui se colpite un'auto avversaria esplodete e durante l'attesa di riprendere la corsa potreste essere superati di nuovo e rischiate di non poter proseguire questa breve carriera.

La visuale è in terza persona e con una buona qualità grafica con le ruote che sterzano bene. Ottimo lo scorrimento fluidissimo. Un altro titolo che con il MESS viene caricato con colori sballati. Ci sono altri emulatori che risolvono il problema, ma non supportano alcuni caratteri necessari nella stringa di avvio.

Trailer

1984, MICRODEAL	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8,5



3D BATTLE ZONE

Un'armata nemica formata da navi, aerei e carri armati è arrivata i confini della vostra regione e sono pronti ad invadervi.
Come unica difesa avete un cannone molto potente che potete spostare a destra e sinistra e modificare la gitta dei proiettili per annientare i nemici prima che possano invadervi.
La vostra unica arma di difesa può resistere solo per tre colpi e poi esplode; dovete distruggere quanti più nemici possibile.

Un gioco semplice che consiste nel muovervi velocemente per evitare i proiettili nemici e poi colpendoli abbassando e alzando il cannone per colpire quelli più vicini o quelli più lontani.
Pur essendo molto semplice, il disegno è ben colorato e dettagliato e la giocabilità è molto buona malgrado i tasti non sono messi benissimo. Ottimo gioco.

Trailer

1984, ADD ON ELECTRONICS	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

JET SET WILLY

Impersonate Willy che si trova all'interno di una villa con ben 60 stanze in cui dovete raccogliere tutti gli oggetti che ci sono prima che vostra moglie si svegli e se dovesse accadere avete perso la partita.
In ogni stanza avete vari tipi di trappole e soprattutto mostri da evitare ad ogni costo dato che non avete nessun tipo di arma e non potete uccidere saltandogli in testa.
La vostra unica difesa sono i salti che potete fare tra una piattaforma e l'altra aspettando il momento giusto perché queste creature non si spostano casualmente per lo schermo, ma con un percorso fisso e quindi aspettando il momento giusto potete evitarli. Oltre questi nemici ci sono anche piattaforme che nascondono delle trappole che imparate giocando più e più volte.
E' un tipo di gioco che richiede di imparare quasi a memoria alcune stanze altrimenti ogni volta potreste farvi sorprendere da una trappola che pensavate di aver imparato a risolvere.

Grafica minuta, quasi stilizzata, ma ottimamente colorata e una giocabilità davvero superlativa e da questo punto di vista è un gioco super consigliato.

Trailer

1986, TYNESOFT	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	8

ATARI 8-BIT

JET SET WILLY 2007

La versione 2007 è P.D. ed è una conversione dalla versione ZX Spectrum.
E' forse meno colorato della versione commerciale però ha una giocabilità migliore nel senso che i nemici hanno una difficoltà molto meglio calibrata e vi permette di raccogliere più facilmente degli oggetti che nella versione di Tynesoft sono impossibili da prendere.

La grafica, tuttavia, pur colorata in stile spectrum è forse più curata anche nelle dimensioni rispetto al disegno generale della stanza e di altri mostri. Riprende anche la mutazione del protagonista in alcune stanze che nella versione commerciale viene ignorata.
Musica di eccellente qualità anche se alla lunga diventa un po' tediosa per le orecchie.

Trailer

1982, PET SOFT	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

Recensione dei lettori

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- *Galencia* (numero 83)
- *Who Dares Wins* (numero 83)
- *LuftrauserZ* (numero 83)
- *Sam's Journey* (numero 87)
- *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- *Terrapins* (numero 88)
- *Worthy* (numero 89)
- *Sydney Hunter* (numero 89)
- *Rocky Menphis* (numero 90)
- *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

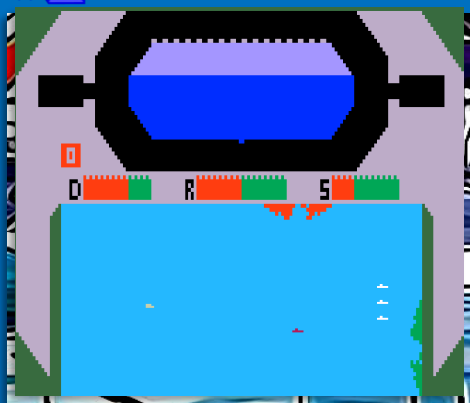
- *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- *Golden Axe II* (numero 121)
- *Alien Soldier* (issue 128)

RETRO TRAILER V2

Console Forever



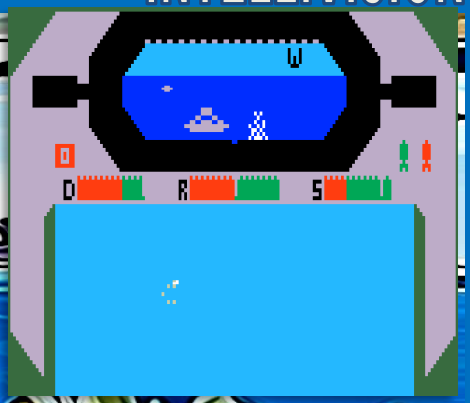
Sub Hunt

Una serie di sei convogli nemici stanno per invadere due vostri porti e con l'aiuto di cinque sottomarini che controllate come fossero le vostre vite dovete impedire che li conquistino entrambi altrimenti avete perso la partita.
Con la mappa sottostante dovete muovere il sottomarino verso la flotta nemica e poi quando inizia la battaglia dovete accelerare, decelerare, immergervi ad una profondità di sicurezza e poi usare il periscopio per distruggere le navi.

L'interfaccia è semplice: una mappa generale in cui vi muovete per intercettare la flotta e quando accade c'è un ingrandimento che mostra il vostro sottomarino e le sei navi in formazione. Quando loro vi intercettano dovete usare il periscopio per centrare gli obiettivi e lanciare i siluri.

Non è una simulazione al 100%, tuttavia, con l'uso del periscopio un po' di immedesimazione ce l'avete.
Ricorda molto un gioco che provai quando ero bambino, di un cabinato con il periscopio in cui bisognava trovare i nemici e affondarli.

Trailer



Gold

1982, MATTEL ELETRONICS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

PSP

Cart

Reef Aquarium

Dopo battaglie navali a bordo di sottomarini o navi anti sommergibili varie, un gioco di relax dove occuparvi di dar da mangiare e far amicizia con i pesci che vivono in un aquario naturale che potete esplorare nuotando (sembrerebbe essere così) in cui dovete tirar fuori dalla tasca del cibo e darlo ai pesci. Se loro apprezzeranno il vostro sforzo vi ricompenseranno facendosi accarezzare.
Avete una sorta di energia che aumenta ogni volta che riuscite a farli felici con il cibo che gli date.

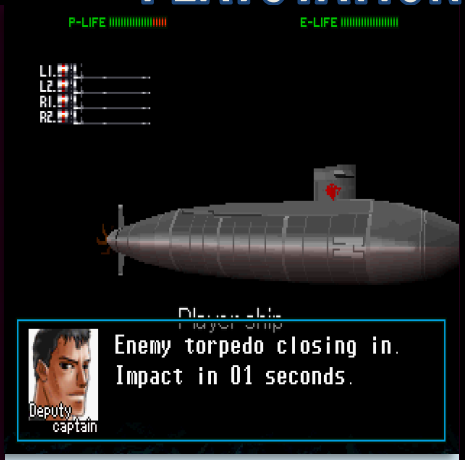
Bellissima grafica che esalta lo scenario del Reef tanto che vi sembrerà di essere lì a nuotare in mezzo a questi pesci.

Trailer

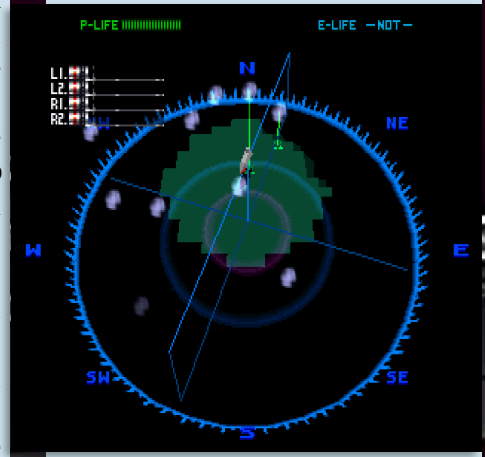
Gold

2010, BIART

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
GLOBALE	9,5



L'ecosistema della Terra è cambiato perché la scelleratezza dell'umanità ha permesso la distruzione dell'ozono e quindi lo scioglimento dei ghiacciai che ha provocato l'allagamento quasi totale delle terre emerse. Ora le Nazioni Unite hanno dato in mano al sottomarino che comandate l'ordine di pattugliare il mondo sommerso di quelle che una volta erano città e megalopoli.
I sopravvissuti a questa catastrofe si sono ribellati ai governi mondiali e con il mondo praticamente sommerso ci sono nemici che anche loro hanno potenti sottomarini in grado di combattere a profondità elevate.
Il genere sarebbe una simulazione di sottomarino in cui dovete a vista (o meglio da un rader in 3D) trovare i bersagli nemici e distruggerli.
La difficoltà è che appena loro vi vedono vi lanciano contro ben quattro siluri e voi dovete evitarli per non subire troppi danni.
Non sono mai stato convinto che una Console possa gestire una simulazione di questo tipo e infatti sembra più un arcade in 3D perché tutto viene visto in questo modo.

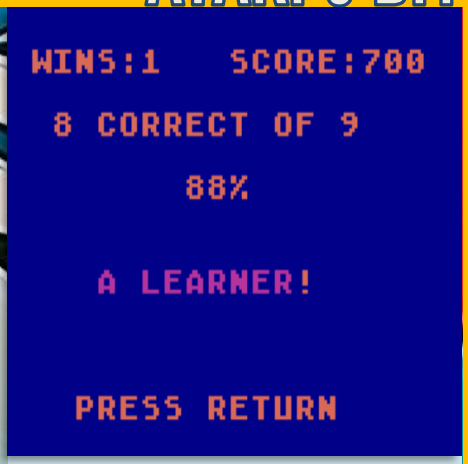


In pratica avete una visuale monocromatica del mondo esterno in cui vedete solo il fondo del mare molto semplice e una superficie che rappresenta il cielo di questo mondo sottomarino.
Non c'è un periscopio perché non potete salire in superficie e non ci sono navi nemiche. Tutto è sott'acqua a grandi profondità. Per colpire i nemici dovete usare una specie di periscopio che funziona per avvistare i sottomarini e poi colpirli.
E' un arcade principalmente perché dovete manualmente cercare i bersagli che vedete su questa visuale monocromatica e poi tentare di affondarli.
Poca grafica perché questa è per lo più per le animazioni del lancio dei siluri e dell'impatto di questi ultimi sui bersagli. E' per lo più strumentale e le visuali sono come se guardaste attraverso delle telecamere esterne.

Mi aspettavo di più dalla Console per le sue qualità tecniche nel riprodurre battaglie di questo tipo. I fan delle simulazioni navali potrebbe optare per altri giochi molto meglio realizzati.

1999, JVC	
GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+

STORIA



Questo educativo è basato sulla storia dell'umanità, ma non sono argomenti da leggere, da studiare o da apprendere. E' un quiz in cui dovete sceglier l'argomento tra i 35 presenti che coprono qualunque cosa vi possa venire in mente riguardo la "storia": Tutte le civiltà, le invenzioni, le guerre, le religioni, ecc. Avete tantissime risposte da dare. In più potete crearvi il vostro Quiz personalizzato.

Questo educativo ha come scopo quello di mettervi alla prova sulla vostra conoscenza della storia che avete studiato a scuola o privatamente. Non ha un target di età perché chiunque ci può provare e non è detto che anche un adulto con una cultura generale elevata sia in grado di rispondere correttamente. Generalmente sono, tuttavia, domande studiate a scuola e anche fatti abbastanza ben conosciuti.

Ogni volta che sbagliate una risposta vi viene indicata quella corretta.

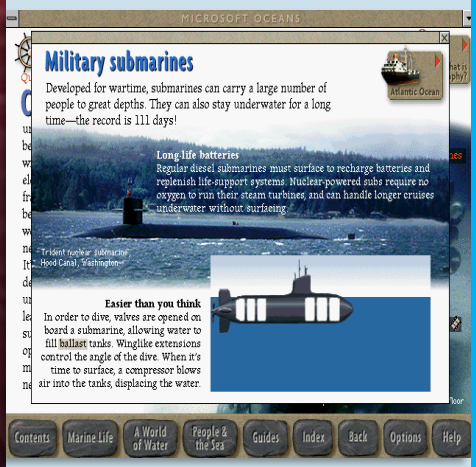
Il programma ha un solo difetto: è in Inglese e quindi non solo dovete conoscere la storia dell'umanità, ma anche comprendere la domanda.

Ottimo educativo che diventa una sfida alla vostra conoscenza della storia attraverso un quiz con centinaia di domande e molte risposte tra cui scegliere quella giusta.
Mi è piaciuto molto.

1984, AEC	
GRAFICA	9
SONORO	7
EDUCATIVO	10
INTERAZIONE	10
GLOBALE	9

Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware

Leggendo la scheda di un crostaceo sono arrivato al suo cibo preferito e da qui alle foreste sotto il mare. Ogni cosa che trovate nelle schede vi porta, ad esempio, in altre categorie e questa una tipica funzione di molte enciclopedie multimediali.



Parlando di Oceani non mancheranno nemmeno i veicoli e tra questi i sommergibili militari che avete lette nelle pagine precedenti.

IL tema di questo numero è il mare visto però attraverso battaglie armate tra navi e sommergibili in missioni storiche e di fantasia. Il mare è un ambiente sconosciuto ancora e ci sono programmi multimediali per cercare di farvi scoprire quello che si sa per certo.
Questo CD vi porta alla scoperta degli Oceani attraverso tre sezioni diverse, ma che poi sono tutte collegate attraverso collegamenti tra una parola e l'altra. Essenzialmente è una enciclopedia dedicata al mare.

te scoprire.
Le schede sono molto complete, ma non si vuole esagerare con tanto testo e quindi avete l'essenziale, una bella immagine realistica e poi collegamenti per maggiori dettagli e se presenti anche dei video.

Non basta una o due pagine per raccontarvi tutto in dettaglio e quindi questa è una recensione breve di quello che potete trovare all'interno del prodotto.
Ci sono tre grandi categorie: **Marine Life**, **People & The Sea**, **A World of Water**.
Ognuna di queste ha diversi argomenti e ancora, ognuno di questi ha molte schede di approfondimento sull'argomento che vole-

Nelle schede avete sempre in tempo reale animazioni e un sonoro che vi ricorda che state esplorando un mondo sottomarino.

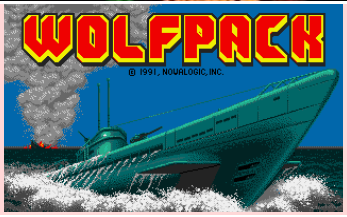
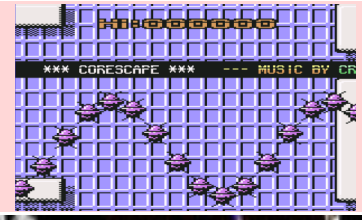
Un CD-ROM da scoprire perché è divertente e interessante per farvi scoprire e imparare molte cose sul mondo sottomarino e tutti i suoi misteri e abitanti. Non ci sono difetti perché tutto è studiato per essere facilmente consultabile e pieno di animazioni e suoni che vi immergono nella lettura e nella visione di video e animazioni di ogni genere.

1995, MICROSOFT HOME	
PRESENTAZIONE	10
INTERFACCIA	10
MULTIMEDIA	10
SONORO	10
GLOBALE	10

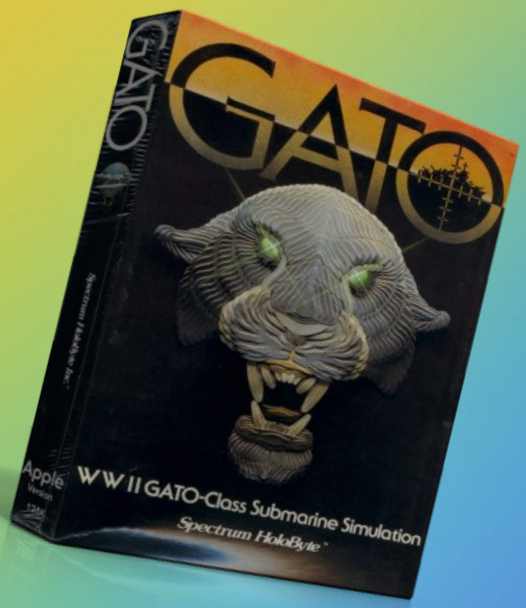
Volume 10, Numero 3
Marzo 2024

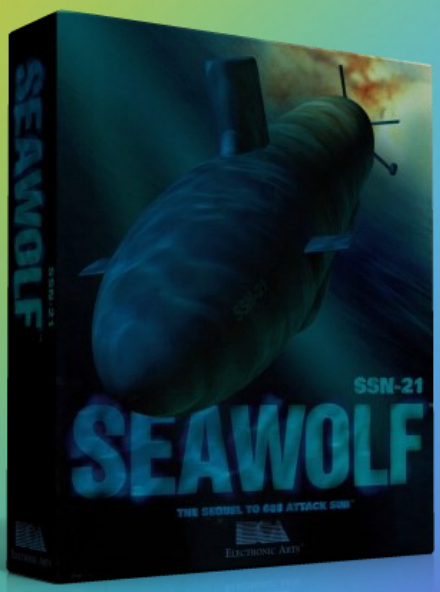
REV'N'GE!

Top 3

Wolfpack	
SEAWOLF	
Corescape	

Box Art: Copertine in 3D





CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
ADVANCE DESTROYER SIMULATOR	COMMERCIALE	Nella versione Amstrad manca la missione nel Mar del Nord, mancano i briefing di missione, manca il binocolo e alcuni tipi di navi.
DESTROYER ESCORT	COMMERCIALE	Nella scatola del gioco c'è una citazione presa da una operazione militare durante la Seconda Guerra Mondiale.
HUNTER KILLER	COMMERCIALE	Questo era il primo gioco per lo Spectrum ad usare l'interfaccia di rete del Sinclair Interface I permettendo di giocare in due giocatori usando due computer.
GATO	COMMERCIALE	Fu originariamente scritto in Basic e poi compilato come eseguibile e si capisce durante il caricamento del gioco. La versione Macintosh fu riscritta da zero in C e anche l'intera progettazione fu rifatta da zero per sfruttare l'interfaccia utente del Macintosh.
WOLF PACK	COMMERCIALE	La versione CD-ROM aggiunge 58 nuove missioni, un nuovo Construction Set e 5 minuti di sequenze animate.
JET SET WILLY	COMMERCIAL	E' stato il primo gioco in assoluto ad avere una patch per corregge un bug del gioco che l'autore considerava una caratteristica unica. Nell'originale quando entravate nell'Attico c'era una corruzione della memoria e se successivamente entravate in cucina il gioco si bloccava.

COSA SUCCEDEVA NEL 1999?

DATA	EVENTI
1999	Ispirato da Dungeons & Dragons e dai domini multiutente online basati su testo (MUD), il programmatore di giochi per computer John Smedley sviluppa EverQuest, un gioco di ruolo online multigiocatore di massa a tema fantasy, o MMORPG.
1999	IBM rilascia il Microdrive con capacità da 170 MB e 340 MB. Al momento della loro introduzione erano i dischi rigidi più piccoli al mondo. Come tutti i dischi rigidi, i Microdrive erano meccanici e contenevano piccoli dischi rotanti ed erano più soggetti a danni fisici dovuti a fluttuazioni di temperatura e shock fisici rispetto ad altri supporti di memorizzazione.
1999	Le applicazioni video per i personal computer spingono alla richiesta di maggiori prestazioni grafiche. Fu avviato un nuovo approccio, basato su un processore appositamente progettato per manipolare la grafica, e il prodotto risultante fu conosciuto come “Unità di elaborazione grafica” o “GPU”. La GeForce 256 è spesso considerata la prima GPU consumer e, sebbene costosa, ha venduto molto bene.
1999	L'operatore di telefonia mobile giapponese NTT DoCoMo crea lo standard di rete i-mode per i dati mobili nel 1999. Entro il 2002, oltre 34 milioni di abbonati lo utilizzano sui propri telefoni per l'accesso al Web, la posta elettronica, i pagamenti mobili, lo streaming video e molte altre funzionalità che il resto del mondo non vedrà per quasi un altro decennio.

RECENSIONI #156

Advance Destroyer Simulator (1990, Amstrad CPC)
Blue War (1986, Amstrad CPC)
Dawn Patrol (1987, Commodore 64)
Destroyer Escort (1989, Commodore 64)
Hunter Killer (1983, ZX Spectrum)
Gato (1985, Apple II)
SeaLance (1990, Amiga)
Wolfpack (1990, Atari ST)
Seawolf (1994, DOS)
U-Boat (1994, Macintosh)
Sorcerer Kid Adventure (2024, ZX Spectrum)
Corescape (2024, Commodore 64)
Speed Racer (1985, TRS-80 CoCo)
3D Battle Zone (1984, Aquarius)
Jet Set Willy (1986, Atari 8-Bit)
Jet Set Willy 2007 (2007, Atari 8-Bit)
Sub Hunt (1982, Intellivision)
Reef Aquarium (2010, PSP)
Submarine Commander (1999, Playstation)
Matchmaker World History (1984, Atari 8-Bit)
Microsoft Oceans (1995, Window)

LE ALTRE VERSIONI

ADVANCE DESTROY SIMULATOR:
DOS, Amiga, Atari ST (1990, Futura)

DAWN PATROL:
MSX (1986, Pony Canyon)

HUNTER KILLER:
Amstrad CPC (1984, Amsoft)

GATO:
DOS, Macintosh (1984, Spectrum Holobyte)
Atari ST (1986, Spectrum Holobyte)
Atari 8-Bit (1987, Atari Corporation)

WOLFPACK:
DOS, Amiga (1990, Mirrorsoft)
PC-98 (1992, BNN)
Macintosh (1993, NovaLogic)
Windows (2020, iEntertainment Network)

JET SET WILLY:
Commodore 64, ZX Spectrum (1984, Software Projects)
MSX, Amstrad CPC, Dragon 32/64 (1985, Software Projects)
BBC Micro, Electron (1985, Tynesoft)
Memotech MTX, Tatung Einstein (1985, Software Projects)
Commodore 16, Plus/4 (1986, Tynesoft)
Atari ST (1990, Software Projects)
iPhone, iPad (2011, Elite Systems)
Xbox 360, Windows Phone (2012, Elite Systems)

SUB HUNT:
Windows, Xbox 360 (2010, Microsoft Game Studios)

Indice Ripescaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
17-Bit Disk Copier (145)
3D Dinosaur Adventure (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
Advanced Military Systems (93)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Eliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxsor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)

Indice Ripescaggi

Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:
3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overcloccare un 486 (149)
Overcloccare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTURIAL:
Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:
17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

CRYSTAL
JOCK